Schiess-Simulator "SIM74"

Autor(en): **Zobrist, Fix**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung**

Band (Jahr): **52 (1977)**

Heft 5

PDF erstellt am: **25.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-704367

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Schiess-Simulator «SIM 74»

Fix Zobrist, Hendschiken

Der Schiess-Simulator «SIM 74» (für 10,5-cm-Kanone Pz 61 + Pz 68) gestattet der Panzertruppe heute ein wirklichkeitsnahes Simulieren des Panzerkampfes. Die komplette Anlage ermöglicht dem Panzer sowohl als Angreifer wie auch als Ziel eingesetzt zu werden. Die Besatzung arbeitet beim Auftauchen eines «feindlichen» Panzers mit den gleichen Elementen (Distanz, Seite) wie beim Schiessen mit Vollkaliber. Die Ballistik des Geschosses wird berücksichtigt durch eine Distanzmessung, welche die nach der geschätzten Distanz eingestellte Rohrelevation kontrolliert. Ein Treffer wird nur bei genau geschätzter Distanz und sauber ausgerichtetem Ziel erreicht. Die Lage des Schusses wird in einer Trefferanzeige angezeigt; bei einem Treffer schaltet sich die Anlage des getroffenen Fahrzeuges aus und eine Rundumleuchte oder Rauchpetarde kennzeichnet das «zerstörte» Ziel deutlich. Als Zielfläche bietet sich nur die Grösse von 2×3 m; um einen Treffer anzubringen, muss die Besatzung sehr genau arbeiten. Beim Panzerduell kommt noch der psychologische Druck dazu; Sieger kann nur derjenige werden, der präziser und schneller schiesst. Die Konzentration der Besatzung entspricht also praktisch jener im Ernstfall. Auch die Richtarbeit auf fahrende Ziele kann mit realistischen Geschwindigkeiten und Bewegungen, die nicht voraussehbar sind, geübt werden. Durch eine spezielle Ladeverzögerung wird auch die gleiche Ladezeit wie beim scharfen Schuss erreicht.

Schiessen mit «SIM 74»

Angreifer	Ziel
Phase 1	
— Der Kommandant bezeichnet das Ziel und gibt den Feuerbefehl — Der Lader wählt die zu verwendende Munitionsart und simuliert den Ladevorgang — Von der Munitionsreserve wird ein Schuss abgezählt — Der Richter visiert das Ziel an	
Phase 2	
— Der Richter betätigt den Abzug — Der Mündungsfeuersimulant zündet eine Petarde — Der Laser des Waffenprojektors schiesst während zweier Sekunden Laserimpulse gegen das Ziel	— Die Besatzung sieht das Mündungsfeuer und hört den Knall — Die Detektoren empfangen die Laserimpulse und senden diese als Funksignale an den Angreifer zurück — Der Besatzung wird mittels einer Lampe am Bedienungsgerät angezeigt, dass sie unter Beschuss steht
Phase 3	
— Die vom Ziel empfangenen Funksignale werden im Empfängerteil des SIM 74 bezüglich Schussablage ausgewertet — Dem Kommandanten sowie dem Richter wird in seiner Zieloptik ein Fehlschuss angezeigt	
Phase 4	
— Der Kommandant gibt den Befehl für einen weiteren Schuss — Der Lader wählt die zu verwendende Munitionsart und simuliert den Ladevorgang — Von der Munitionsreserve wird ein Schuss abgezählt — Der Richter visiert das Ziel erneut an	
Phase 5 (analog Phase 2)	
Phase 6	
— Die vom Ziel empfangenen Funksignale werden im Empfängerteil des SIM 74 bezüglich Schussablage ausgewertet — Dem Kommandanten sowie dem Richter wird in seiner Zieloptik ein Treffer angezeigt	— Am getroffenen Fahrzeug wird eine Rauchpetarde gezündet oder eine Rundumleuchte eingeschaltet — Der Besatzung wird mittels einer Lampe am Bedienungsgerät angezeigt. dass das Fahrzeug getroffen wurde — Das SIM 74 wird ausser Betrieb gesetzt

Der Kommandant wird besonders geschult in:
— Zielerkennung und -zuweisung
— Distanzvermittlung
— Schiesstechnische Führung des Panzers

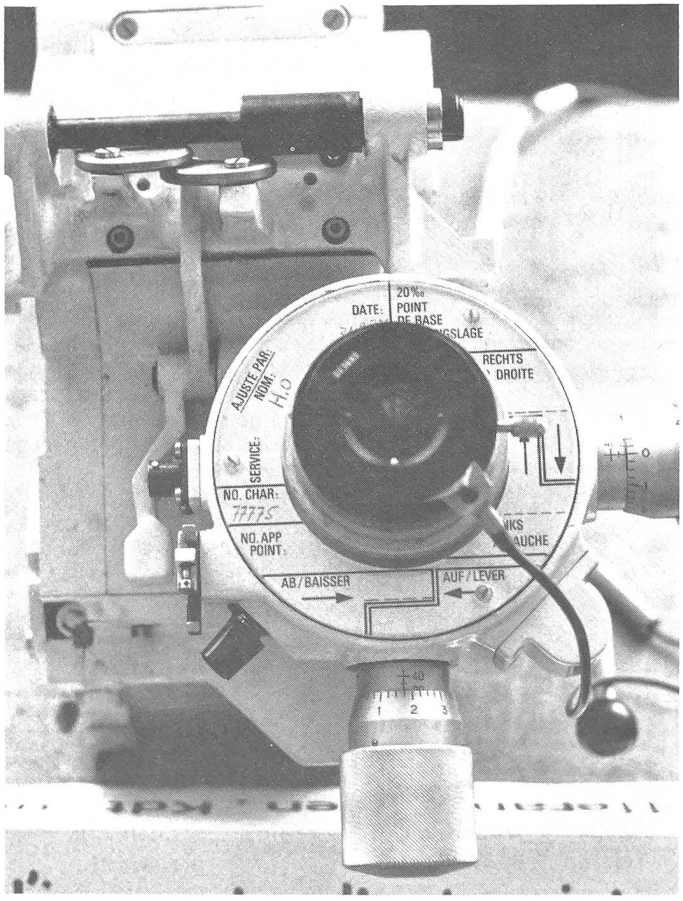
Der Richter wird besonders geschult in:
— Zielerfassung
— Beherrschen der Turmsteuerung
— Rasche und präzise Korrekturen bei Fehlschüssen

Was nicht simuliert werden kann:
— Ladearbeit an den Waffen, Waffenwechsel
— Mechanische Abschusserscheinungen
— Schiessverfahren über 2000 m nicht möglich
— Witterungseinflüsse (Wind)
— Keine Einschläge sichtbar

RW RW RW RW RW RW RW RW RW RW
Reinigung Wädenswil
Telefon 75 00 75
RW RW
schnell, gut, preiswert!

Schiess-Simulator «SIM 74»

1



2

3

Schiess-Simulator «SIM 74»

1 Mit dem SIM 74 sind richtige Panzerduelle möglich. Hier greift ein Pz 68 in voller Fahrt einen als Zielfahrzeug (Pfeil) ausgerüsteten Spz an.

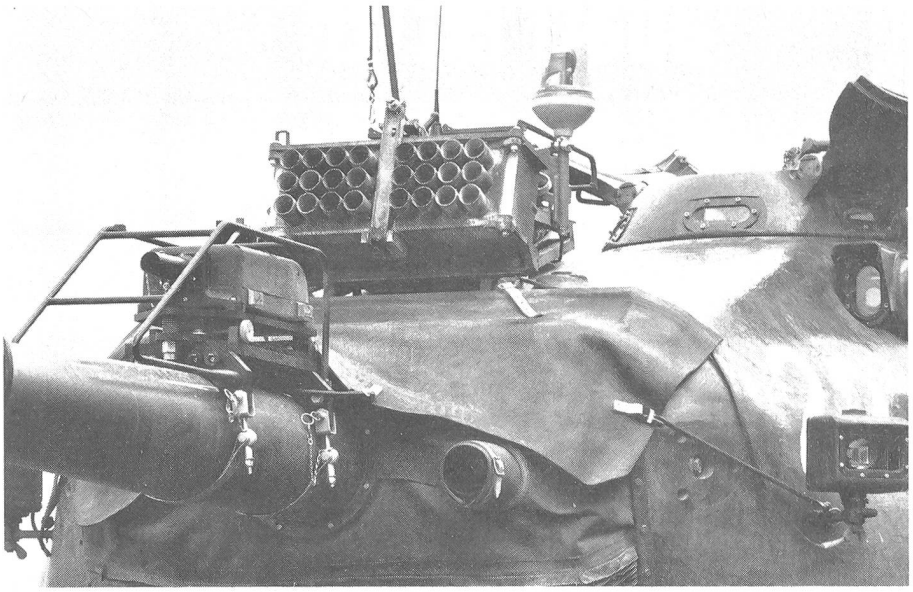
2 Trefferanzeigegerät für Kdt und Richter.

3 Als Zielfahrzeug kann auch der Jeep mit entsprechender Anlage eingesetzt werden.

4 SIM 74: Auf dem Rohr ist der Waffenprojektor (Lasergerät) montiert. Darüber der Mündungsfeuersimulator und die orange Rundumleuchte. Rechts unten einer der Detektoren.

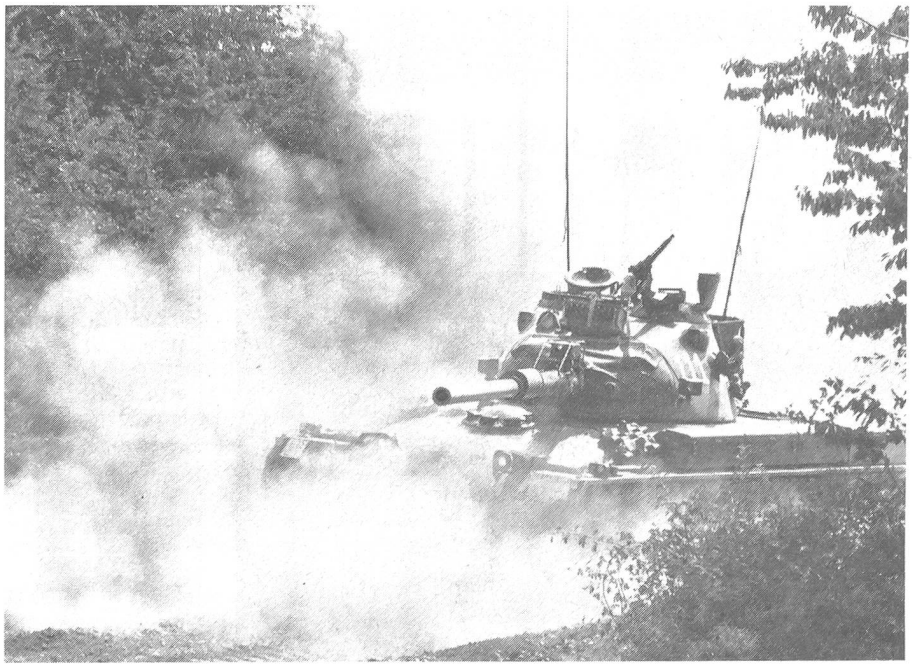
5 P 68 in Lauerstellung.

6 Pz 68 im Angriff.



4

5



6